KORG

iPolysix

取扱説明書

Ⓙ ①

目　次

KORG iPolysixについて 4
おもな特長 4
はじめに 5
演奏の準備 5
基本的な知識 5
基本的な操作 8
クイック・リファレンス 9
シンセを鳴らす 9
ドラムを鳴らす 10
音色を保存する 10
ソングを作成する 11
ソングを保存する 13
ナビゲーション・バー 14
SYNTH（シンセサイザー） 16
サブ・バー 16
SYN 1、SYN 2（シンセサイザー 1、2） 17
コントローラー 25
SEQ 1、SEQ 2（シーケンサー 1、2） 29
DRUMS（ドラム） 31
サブ・バー 31
STEPS 32
SYNTH DRUM PART 1-6（シンセ・エディット） 34
SEQ DRUM PART 1-6（シーケンス・エディット） 35
MIXER（ミキサー） 36
EFFECT（エフェクト） 38
エフェクト・タイプ 38
PATTERN/SONG（パターン/ソング） 43
PATTERN（パターン） 43
SONG（ソング） 44
エクスポート 46
シェアリング 48
仕　様 49
サポート・サービスのご案内 51

* Apple、iPad、iPhone、iPod touch、iTunesは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。

* その他すべての商品名または規格名は関係各社の商標または登録商標です。

KORG iPolysixについて

このたびは、コルグ ポリフォニック・シンセサイザー iPolysixをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

iPolysixは、iPadはもちろんのこと、新たにiPad miniの7.9 インチ・ディスプレイをフル活用できるように緻密に設計されたアナログ・ポリフォニック・シンセサイザーです。シーケンサー、ドラム・マシン、ミキサーまで統合し、あなたのiPad とiPad miniを究極のアナログ・シンセ・スタジオに変貌させます。

おもな特長

- 世界中でベストセラーとなったポリフォニック・シンセの名機「Polysix」をiPad で完全再現しました。
- 新開発のポリフォニック・ステップ・シーケンサー「Polyseq」でPolysixをコントロールできます。
- 2台のPolysix、6パートのドラム・マシン、ミキサーなどアナログ機材群による音楽制作環境を提供します。
- コード演奏に対応したデュアル・カオスパッドで誰でも簡単にアナログ・シンセを演奏することができます。
- 楽曲共有サービス「SoundCloud」をベースにしたiPolysixユーザー間のための楽曲共有機能「Polyshare」で世界中のiPolysix ユーザーと楽曲の公開、共有、リミックスをすることができます。

はじめに

演奏の準備

1. iPadのホーム画面に表示されるiPolysixアイコンをタップして起動します。
2. iPad本体のボリュームが上がっていること、音が出力することを確認します。
3. 起動後に、表示されるキーボードをタップして音が出力すれば準備完了です。

Tip ヘッドホンや外部スピーカー（アンプ内蔵スピーカー）を用いると、より高音質でお楽しみいただけます。

基本的な知識

KORG iPolysixは1台のポリフォニック・シンセサイザーとして演奏することはもちろんのこと、シーケンサーやドラム・マシンなどを使って幅広い音楽制作が可能なアプリです。ここでは、KORG iPolysixを使う上で必要となる基本的な知識を説明します。

Tip 一般的なシンセサイザーやシーケンサー、音楽の知識については、他の書籍やウェブの情報をご覧になることをおすすめします。

Polysixシンセサイザー

1. **波形と音の高さ（ピッチ）を選ぶ**
   VCO（Voltage Controlled Osicllator）で発音する波形と音の高さを設定します。WAVEFORMで波形を選択し、OCTAVEで音の高さを設定します。ここで生成された波形を元に、その後のフィルターなどで加工して音色を作ります。
2. **音色を変える**
   VCF（Voltage Controlled Filter)でVCOで出力した波形にフィルターをかけて音の明るさを調整します。ローパス・フィルターまたはハイパス・フィルターを使って音を丸めたり、尖らせたりすることができます。

3. **音量を操作する**

VCA（Voltage Controlled Amplifier）とEG（Envelope Generator）にて、音が鳴り始めてから消えるまでの音量の時間的な変化を操作します。ATTACK TIMEを長くして音がゆっくり鳴り始めるようにしたり、RELEASE TIMEを短くして音がすぐに消えるように設定することができます。

4. **時間的な変化を与える**

EG（Envelope Generator）は音量以外にも、音程や音色に対しても時間的な変化を付加することができます。たとえば、発音のタイミングで音程が下がっていったり、音色が徐々に明るくなったりします。また、MG（Modulation Generator）では周期的な「ゆれ」を同じく音程、音色、音量に与えることができます。

ポリフォニック・ステップ・シーケンサー

1. **発音のタイミングを決める**

発音のタイミングはステップ・スイッチ、音の長さはGATEスライダーで設定します。GATEを25%以上に設定したステップの音が発音します。

2. **発音する音を決める**

発音する音は、ステップ・スイッチとOCTAVE ZONEボタンで設定します。1列に並ぶ13個のステップ・スイッチが1オクターブに対応します。OCTAVE ZONEボタンでオクターブを指定し、ステップごとにスイッチをオンにすることで音の高さを設定し、フレーズを作ることができます。

ドラム・マシン

1. 発音のタイミングを決める

各パートのステップ・スイッチをオンにすると音が鳴ります。EDIT MODE SEQ「DRUM PART 1」～「DRUM PART 6」では音の長さや音量など、ステップごとに細かく設定することができます。

2. 音色を変える

EDIT MODE SYNTH「DRUM PART 1」～「DRUM PART 6」では、6つのパートにPolysixで作った音色を設定します。Polysix のパラメーターをエディットしたり、既に用意されている音色から選択することができます。

パターンとは

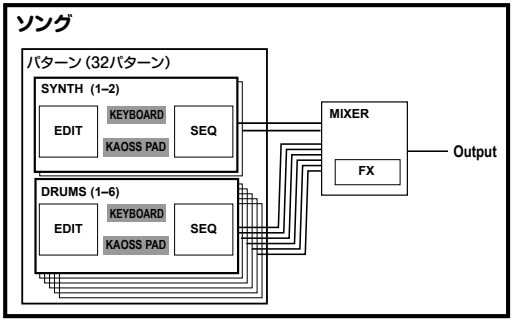
KORG iPolysixでは、「パターン」と呼ばれる短いフレーズが最小単位となります。1つのパターンでは、以下を同時に使用することができます。

- シンセサイザー :2台
- シーケンサー :2台
- ドラム・マシン:1台 (6パート)

1つのパターンをリアルタイムに変化させながら演奏したり、作った複数のパターンをリアルタイムに切り替えて演奏することもできます。

ソングとは

作成したパターンは、「ソング」という単位で管理します。
1つのパターンだけを作って演奏する場合も、複数のパターンを使って1つの曲に仕上げる場合も、それらをすべてソングとして保存します。
ソングの構成は、次の図のようになっています。



1つのソングに保存されるもの

- ソング: 1曲
- パターン: 32個
- ドラム音色: 6パート分
- ミキサー / マスター・エフェクトの設定
- テンポ / スウィングの設定

DRUMSの音色、MIXER、MASTER EFFECT、TEMPO / SWINGは、1つのソングで共通です。

パターンごとに記録されるもの

- シンセサイザーのシーケンス・データ
- ドラム・マシンのシーケンス・データ
- シンセサイザーの音色
- カオス・パッドの設定

基本的な操作

ノブ

2つの操作方法を用意しています。セッティングで設定します。

指でノブを上下に動かします。

指でノブを回すように操作します。

フリック（ノブを指ではじく操作）でパラメーターを微調整することもできます。

上方向にフリック： パラメーターを細かい単位で増やします。
下方向にフリック： パラメーターを細かい単位で減らします。
右方向にフリック： パラメーターをさらに細かい単位で増やします。
左方向にフリック： パラメーターをさらに細かい単位で減らします。

クイック・リファレンス

シンセを鳴らす

キーボードやカオス・パッドを使って、Polysixの音を鳴らしてみましょう。

1. 画面の上にあるナビゲーション・バーから「SYNTH」をタップします。
   シンセの画面が表示されます。
   シーケンサーの画面が表示された場合は、ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップして表示されるサブ・バーから「SYN 1」または「SYN2」をタップします。

2. 表示されるキーボードをタップまたはドラッグすると音が鳴ります。

3. ここのキーボードとは別に、演奏用のキーボードが用意されています。演奏用キーボードやカオス・パッドを表示するには、画面左下のコントローラー・スイッチをタップします。

4. 表示されたキーボードまたはカオス・パッドの左上にあるKAOSS PAD（KEYBOARD）ボタンでカオス・パッド/キーボードを切り替えます。カオス・パッドでは、右側のパッドをタップして演奏します。

5. KORG iPolysixには、あらかじめ音色が用意されています。別の音色を鳴らす場合は、右上にある音色名をタップして音色リストを表示します。リストから目的の音色を選択して「OK」をタップします。さまざまな音色で演奏してみてください。

☞ キーボードの詳しい使い方は「キーボード」参照

☞ カオスパッドの詳しい使い方は「カオス・パッド」参照

シンセの音色をエディットする

Polysixの音色をエディットしてみましょう。

1. 音色リストでエディットしたい音色を選びます。

2. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。

3. エディットした音色を残しておきたい場合は保存します。

☞ 音色の保存方法は「音色を保存する」参照

ドラムを鳴らす

ドラム・パッドをタップして、ドラム・マシンの音を鳴らしましょう。

1. **画面の上にあるナビゲーション・バーから「DRUMS」をタップします。**
   ドラム・マシンのメイン画面が表示されます。
   シーケンサーの画面が表示された場合は、ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップして表示されるサブ・バーから「STEPS」をタップします。

2. **画面の下に表示されている6つのドラム・パッドをタップします。**
   パットをタップしたタイミングでドラムが発音します。

ドラムの音色をエディットする

ドラム・マシンはPolysixと同様の画面で音色をエディットすることができます。

1. **ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップします。**
   サブ・バーが表示されます。

2. **サブ・バーのEDIT MODE から「SYN」をタップし、DRUM PART「1」～「6」のいずれかをタップします。**
   ドラム・マシンの音色エディット専用のPolysix画面が表示されます。

3. **ドラム・マシンはPolysixのサウンドを使って音を作ります。シンセと同じ方法で音色をエディットします。**
   他の音色にしたい場合は、サブ・バーの右側にある音色名をタップして音色リストを表示します。リストから目的の音色を選択します。ロードしてきた音色を必要に応じてエディットします。

   ☞ Polysixの詳しい使い方は「SYN 1、SYN 2（シンセサイザー1、2）」参照

4. **エディットが完了したら、サブ・バーから「STEPS」をタップしてドラム・マシンのメイン画面に戻ります。**

音色を保存する

シンセやドラムで作った音色を保存しましょう。

1. **サブ・バーの右にある「 」アイコンをタップします。**

2. **表示されるダイアログで、名前などの情報を入力します。**

3. **上書き保存する場合は「Save」、新規として保存する場合は「Save As」をタップします。**

⚠ あらかじめ内蔵されている音色には上書きできません。

ソングを作成する

1. ナビゲーション・バーから「 」アイコンをタップします。
2. 表示されるリストから「New」をタップしてソングを新しく作成します。
3. 「OK」をタップします。
   新しいソングがロードされます。

パターンを選択する

☞ パターンの基本的な説明は「パターンとは」参照

1. ナビゲーション・バーのプレイ・モードがPATTERNに設定されていることを確認します。
2. ナビゲーション・バーのディスプレイをタップしてソング・パターン・ビューを表示します。
3. パターン・パッドをタップしてパターンを選びます。
   ☞ パターンの詳しい使い方は「PATTERN/SONG（パターン/ソング）」参照
4. ディスプレイをタップしてソング・パターン・ビューを閉じます。

ドラム・パターンを作る

選択したパターンに、6パートのドラム・マシンを使って、ドラム・パターンを追加してみましょう。

1. ナビゲーション・バーの「DRUMS」をタップします。
2. ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップして表示されるサブ・バーから「STEPS」を選びます。
3. 各パートのステップ・スイッチをオンしてドラム・パターンを作ります。
4. 6つのドラム・パッドを使ってリアルタイムにレコーディングすることもできます。ナビゲーション・バーから「REC」、「PLAY」の順にタップして演奏します。録音が終了したら「REC」をタップします。
5. サブ・バーから各パートのエディット画面EDIT MODE SEQ「DRUM PART 1」～「DRUM PART 6」を選択して、音の長さや音程などを設定することができます。
   ☞ ドラム・マシンの基本的な使い方は「ドラム・マシン」参照
   ☞ ドラム・マシンの詳しい使い方は「STEPS」参照
   ☞ ドラム・シーケンサーの詳しい使い方は「SEQ 1、SEQ 2（シーケンサー 1、2）」参照

シンセのシーケンスを作る

選択したパターンに、シンセのシーケンスを作りましょう。

1. **ナビゲーション・バーの「SYNTH」をタップします。**

2. **ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップして表示されるサブ・バーから「SEQ 1」を選びます。**

3. **ステップ・スイッチをオンにし、GATEの値を25%以上にします。**
   GATEの値が25%以上で音が発音します。

4. **キーボードやカオス・パッドを使ってリアルタイムにレコーディングすることもできます。画面の左下にあるコントロール・スイッチをタップしてキーボードまたはカオス・パッドのいずれかを選択し、ナビゲーション・バーから「REC」、「PLAY」の順にタップして演奏します。録音が終了したら「REC」をタップします。**

   ☞ シーケンサーの基本的な使い方は「ポリフォニック・ステップ・シーケンサー」参照

   ☞ シーケンサーの詳しい使い方は「SEQ 1、SEQ 2 (シーケンサー 1、2)」参照

   ☞ キーボードの詳しい使い方は「キーボード」参照

   ☞ カオス・パッドの詳しい使い方は「カオス・パッド」参照

ミキサーで音量を調整する

パターンを作成しながら、ミキサーで各チャンネルの音量などを調整してみましょう。

1. **ナビゲーション・バーの「MIXER」をタップします。**

2. **各チャンネルの音量やPAN、マスター・エフェクトなどの調整を行います。**
   ノブやフェーダーの動きもパターンに記録することができます。

   ☞ ミキサーの詳しい使い方は「MIXER (ミキサー)」参照

「パターンの選択」から「ミキサーで音量を調整する」を参照し、複数のパターンを作成してみましょう。

複数のパターンが完成したら、それらを順番に並べて曲を作りましょう。

パターンを組み合わせてソングを作る

1. ナビゲーション・バーのプレイ・モードを「SONG」にします。
2. ナビゲーション・バーのディスプレイをタップしてパターン・セレクト・ビューを表示します。
3. ソング・ステップ1に設定したいパターンを左の列から選び（PATTERN 1 ～ 32）、対応するグリッドをタップします。

   ☞「ソングにパターンをアサインする」参照

   同じ操作を繰り返して、パターンをソング・ステップにアサインしていきます。
4. 曲を停止したいタイミングのソング・ステップをパターンがなにも設定されていない状態にします。ソング・ステップにパターンが設定されている場合は、そのパターンをタップしてください。
5. 画面上のプレイ・モードが「SONG」に設定されていることを確認し、再生してみましょう。

   ☞ソングの基本的な説明は「ソングとは」参照

   ☞ソングの詳しい使い方は「PATTERN/SONG（パターン/ソング）」参照

ソングを保存する

作ったソングとパターンを保存してみましょう。

1. ナビゲーション・バーの「 」をタップしてファイル・メニューを表示します。
2. メニューから「Save As」を選びます。
3. 表示されるダイアログで、名前を入力します。
4. ダイアログの右下の「OK」をタップします。

ナビゲーション・バー

画面上に表示されるこのバーではシンセ、ドラム、ミキサーなどの画面切替、ソングまたはパターンの再生 / 停止、音色のロード / セーブなどを行います。

SYNTH
シンセ画面を表示します。

DRUMS
ドラム画面を表示します。

MIXER
ミキサー画面を表示します。

サブ・バー・スイッチ
シンセ画面、ドラム画面でサブ・バーを表示します。

ファイル
ソングをロードしたり、セーブするためのメニューを表示します。

エクスポート
「Polyshare」(☞「シェアリング」) にソングをアップロードしたり、オーディオ・ファイルに書き出すメニューを表示します。

シェアリング
楽曲共有サービス「SoundCloud」をベースにしたiPolysixユーザー間のための楽曲共有機能「Polyshare」を表示します。

ディスプレイ

使用中のソング名、ソング・ポジション、パターン番号を表示します。プレイ・モードがSONGのときは、曲の再生位置と再生中のパターン番号を表示します。プレイ・モードがPATTERNのときは、選択しているパターン番号を表示します。

PLAY/STOP

シーケンサー、ソング、パターンを再生/停止します。

REC

シーケンス、ドラム・パターンなどを録音します。シンセサイザー、ドラム・マシン、ミキサーのノブやコントローラーの動きも記録することができます。

プレイ・モード

ソングの再生とパターンの再生を切り替えます。

セッティング

ノブ・モードを設定します。

指でノブを上下に動かします。

1本の指でノブを回すように動かします。

ヘルプ

マニュアル、FAQへのリンク等を表示します。

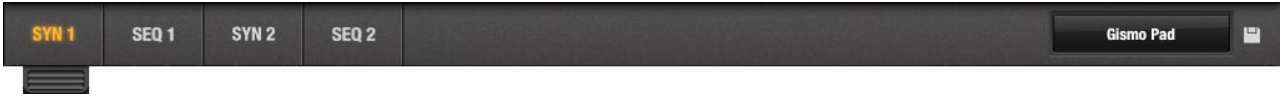
インフォメーション

アプリのバージョン情報などを表示します。

SYNTH（シンセサイザー）

サブ・バー

ナビゲーション・バーのサブ・バー・スイッチをタップすると、サブ・バーが表示されます。



SYN 1

シンセ1の画面を表示します。

SEQ 1

シーケンサー 1の画面を表示します。
シーケンサー 1はシンセ1用のシーケンサーです。

SYN 2

シンセ2の画面を表示します。

SEQ 2

シーケンサー 2の画面を表示します。
シーケンサー 2はシンセ2用のシーケンサーです。

音色

音色名を表示します。タップすると音色リストを表示します。

☞「音色リスト」参照。

セーブ・ボタン

エディットした音色を保存します。

☞「音色を保存する」参照

音色リスト

保存されている音色を表示します。

SYN 1、SYN 2（シンセサイザー 1、2）

サブ・バーのSYN 1またはSYN 2を選択すると、シンセの画面が表示されます。この画面では、シンセに関するすべてのパラメーターを操作することができます。

VCO

OCTAVE [32', 16', 8', 4', 2']
オクターブを切り替えます。

WAVEFORM
[∧(TRI), ◺(SAW), PW, PWM, ∿ (NOISE)]
オシレーターの波形を選択します。

PW/PWM [0.00...10.00]
“WAVEFORM”でPWまたはPWMを選択したときの波形のパルス幅を調節します。

PWM SPEED [0.00...10.00]
“WAVEFORM”でPWMを選択したときの周期の速さを調節します。

VCO EG INT [-5.00...+5.00]
VCOのピッチにかけるEGの深さを調節します。

SUB OSC [OFF, 1OCT, 2OCT]
サブ・オシレーターを設定します。

VCF

CUTOFF [0.00...10.00]
フィルターのカットオフ周波数を調節します。

RESONANCE [0.00...10.00]
カットオフ周波数付近の音域を強調します。ノブを最大付近にすると、フィルター自身も発振します。

EG INTENSITY [-5.00...+5.00]
EGでカットオフ周波数を変化させます。

KBD TRACK [0.0...150.0]
入力されたノートのピッチに比例してカットオフ周波数を変化させます。100にすると、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。

MODE [LPF, HPF]
使用するフィルターを指定します。

LPF: ローパス・フィルター

HPF: ハイパス・フィルター

OUTPUT

VOLUME [0.00...10.00]
Polysix の出力レベルを調整します。

MG

KEY SYNC [ON, OFF]
ON にすると、ノート・オンするたびにMG（モジュレーション・ジェネレーター）の位相がリセットされます。

TEMPO SYNC [ON, OFF]
オンにすると、シーケンサーのテンポにMGが同期します。

FREQUENCY [0.00...10.00, 8/1...1/64]
TEMPO SYNCがオフのときは、MGの周波数を調節します。
TEMPO SYNCがオンのときは、MGの周期を設定します。

DELAY [0.00...10.00]
ノート・オンからMGによる効果がかかるまでの時間を調節します。

LEVEL [0.00...10.00]
MGによる効果の深さを調節します。

MODE [VCO, VCF, VCA]
MGによる効果をかけるモジュールを選択します。

EG

ATTACK [0.00...10.00]
ノート・オンからアタック・レベルに到達するまでの時間を調節します。

DECAY [0.00...10.00]
アタック・レベルに到達してからサスティン・レベルへ移行するまでの時間を調節します。

SUSTAIN [0.00...10.00]
サスティン・レベルを調節します。

RELEASE [0.00...10.00]
ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を調節します。

VCA

MODE [EG, ⎍]
音量に時間的な変化を与えるエンベロープ・ソースを選択します。

ATTENUATOR [-10dB...+10dB]
音量を調節します。

ARPEGGIATOR

ON/OFF [ON, OFF]

アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

KEY SYNC [ON, OFF]

オンにすると、ノート・オンする度にアルペジエーターがリセットされます。

TEMPO SYNC [ON, OFF]

オンにすると、シーケンサーのテンポにアルペジエーターが同期します。

SPEED [8/1...1/64, 0.00...10.00]

TEMPO SYNCがオンのときは、アルペジエーターの周期を設定します。
TEMPO SYNCがオフのときは、アルペジエーターのスピードを調節します。

RANGE [FULL, 2OCT, 1OCT]

アルペジエーターの演奏範囲を設定します。

MODE [UP, DOWN, UP/DOWN]

アルペジエーターが演奏するパターンを選びます。

LATCH [ON, OFF]

ノート・オフしてもアルペジエーターによる演奏を続けるかを設定します。

KEY ASSIGN MODE

HOLD [ON, OFF]

ON にすると、ノート・オン後の音がホールド状態になります。

Note: アルペジエーターをオンにすると、この設定は無効になります。

CHORD [ON, OFF]

ONにすると、ノート・オンした和音をメモリーして1つのノート・オンで平行和音を演奏できます。

UNISON [ON, OFF]

ユニゾンで発音します。

POLY [ON, OFF]

ポリフォニックで発音します。“CHORD MEMORY”、“UNISON”、“POLY” は、どれか1つをONにすると、他はオフになります。

VOICES [01...06]

UNISON時はユニゾンでの発音数を設定します。
POLY時は最大発音数を設定します。

UNISON DETUNE [0.00...10.00]

“UNISON” を複数の音に設定してユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音をデチューン（音程をずらす）させます。
“UNISON” が1（単音）の場合は無効になります。

UNISON SPREAD [0.00...10.00]

“UNISON” を設定してユニゾンで発音させたときに、各ボイスの出力をLチャンネルとRチャンネルに振り分けます。“UNISON” の設定が奇数の場合は、1ボイスだけはセンターに定位します。

EFFECTS

ON/OFF

オンの場合、エフェクトがかかります。オフの場合、エフェクトがかかりません。

TYPE

エフェクトの種類を選択します。28種類のエフェクトの中から選択できます。

EDIT 1

エフェクトのパラメーターを調整します。エフェクト・タイプによりコントロールするパラメーターが変わります。

EDIT 2

エフェクトのパラメーターを調整します。エフェクト・タイプによりコントロールするパラメーターが変わります。

PITCH

BEND RANGE [0.00...12.00 (0...1oct)]

ピッチ･ベンド･ホイールを操作したときのピッチの変化量を設定します。ここでは、ピッチ・ベンダーを+方向へ最大にしたときのピッチの変化量を設定します。

TRANSPOSE [-12...+12]

オシレーターのピッチを半音単位で調整します。

オートメーション

スイッチ、ノブはステップごとに値を記録できます。パターン再生時、ステップに従って自動的にコントロールすることができます。

記録とエディットについてノブを例に説明します。

ノブの動きを記録する

1. **シンセの画面でRECボタン、PLAYボタンの順にタップして記録を開始します。**
2. **任意のノブを操作します。**
   複数のノブを操作しても記録できます。
3. **RECボタンをタップします。**
   録音が終了し再生に切り替わります。ステップの進行に従って音量が変化します。ノブも自動的に動きます。

記録した内容をエディットする

1. **動きを記録したノブを約1秒間タッチしたままにします。**
   オートメーションのエディット画面が表示されます。
2. **各ステップのバーを上下にドラッグして値をエディットします。**
3. **設定画面以外のシンセ本体をタップしてエディット画面を閉じます。**

キーボード、ホイール

キーボード

タップやドラッグすることでシンセサイザーが発音します。

Tip この画面では、37 鍵のキーボードが表示されます。演奏用のキーボードは左下に表示されているコントローラー・スイッチで表示される「キーボード」をお使いください。

ピッチベンド・ホイール

シンセが発音するピッチをコントロールします。

モジュレーション・ホイール

演奏しながら連続的にパラメーターの値を変化させることができます。

コントローラー・スイッチ

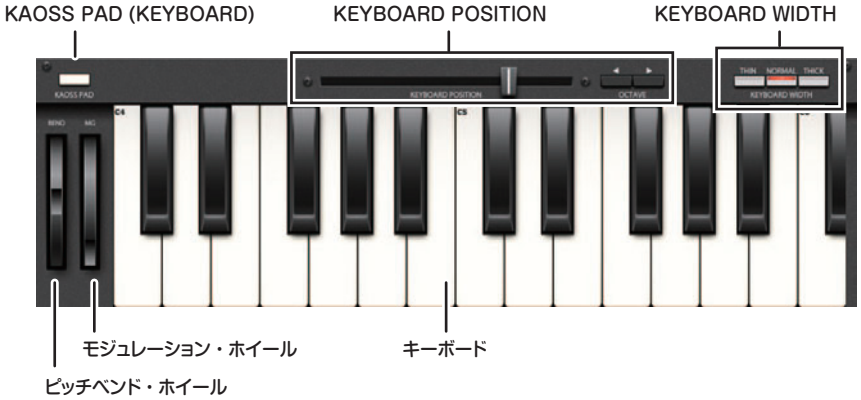
コントローラー（キーボードまたはカオス・パッド）を表示します。

コントローラー

コントローラー・スイッチをタップすると、コントローラー (キーボードまたはカオス・パッド) が表示されます。

キーボード

演奏用のキーボードです。キーボードをタップやドラッグすることでシンセが発音します。また、鍵盤の幅や表示する位置を設定することができます。



KAOSS PAD (KEYBOARD)

カオス・パッドまたはキーボードを切り替えます。

KEYBOARD POSITION

スライダーやオクターブ・ボタンで、演奏するキーボードの音域を設定します。

KEYBOARD WIDTH

演奏するキーボードの幅を設定します。

THIN:	NORMALよりもやや細い
NORMAL:	普通の大きさ
THICK:	NORMALよりもやや太い

この設定は、SYNTH画面の37鍵のキーボードには影響しません。

ピッチベンド・ホイール

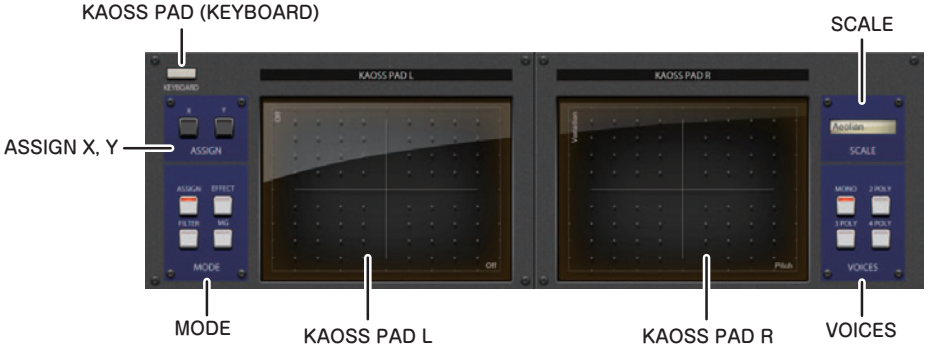
シンセが発音するピッチをコントロールします。

モジュレーション・ホイール

演奏しながらピッチ・モジュレーションの深さを変化させることができます。

カオス・パッド

X方向（横方向）とY方向（縦方向）に設定されているパラメーターをパッドをドラッグすることで操作します。音を鳴らしたり、パラメーターを変化させることができます。たとえば、右側のカオス・パッドを横にドラッグさせると音程が変化し、縦にドラッグさせると音の長さを変化させて演奏することができます。



KAOSS PAD (KEYBOARD)

カオス・パッドまたはキーボードを切り替えます。

ASSIGN X, Y

“MODE”でASSIGNを選択したときに、左側のパッドでコントロールするパラメーターを選択します。

MODE

左側のパッドでコントロールするパラメーターを選択します。
ASSIGNを選択すると“ASSIGN”で設定したパラメーターをコントロールできます。

KAOSS PAD L

X方向とY方向にアサインした任意のパラメーターをコントロールします。コントロールするパラメーターは“MODE”で選択します。

KAOSS PAD R

X方向ではノートをコントロールします。X方向に操作すると、“SCALE”で設定したキーとスケールに従ってピッチが変化します。
Y方向では和音発音時の転回をコントロールします。“VOICES”の設定がMONOのときは無効になります。

SCALE

右側のパッドを操作して発音するノートのキーとスケールを設定します。

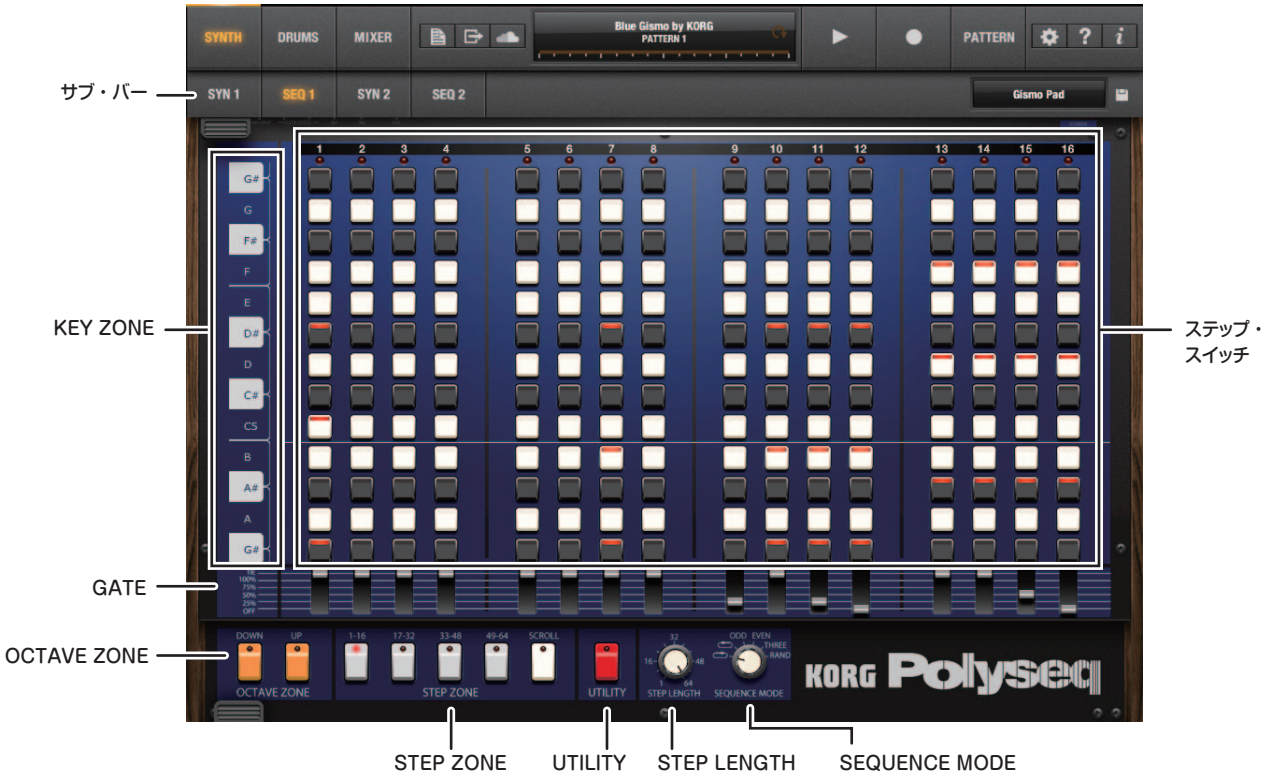
ディスプレイ表示	スケール名
Chromatic	Chromatic
Ionian	Ionian
Dorian	Dorian
Phrygian	Phrygian
Lydian	Lydian
Mixolydian	Mixolydian
Aeolian	Aeolian
Locrian	Locrian
minor Harmo	Harmonics minor
minor Melod	Melodic minor
Major Blues	Major Blues
Minor Blues	Minor Blues
Diminish	Diminish
Com. Diminish	Combination Diminish
Major Penta	Major Pentatonic
Minor Penta	Minor Pentatonic
Raga 1	Raga Bhairav
Raga 2	Raga Gamanasrama
Raga 3	Raga Todi
Arabian	Arabian Scale
Spanish	Spanish Scale
Gypsy	Gypsy Scale
Egyptian	Egyptian Scale
Hawaiian	Hawaiian Scale
Bali Pelog	Bali IslandPelog
Japanese	Japanese Miyakobushi
Ryukyu	Ryukyu Scale
Chinese	Chinese Scale
Bass Line	Bass Line
Wholetone	Wholetone scale
minor 3rd	Minor 3rd Interval
Major 3rd	Major 3rd Interval
4th Interval	4th Interval
5th Interval	5th Interval
Octave	Octave Interval

VOICES

右側のパッドで発音するノートの発音数を設定します。2POLY ～ 4POLYに設定して和音を発音するときは、Y軸で和音の転回をコントロールできます。

SEQ 1、SEQ 2 (シーケンサー 1、2)

最大64ステップのステップ・シーケンサーでPolysixをコントロールします。



サブ・バー

☞ 「サブ・バー」参照

ステップ・スイッチ

ノートのオン/オフ・スイッチです。1～16の各ステップに、1オクターブ分の13個のスイッチが配置されています。オンにすると、シーケンスが走るタイミングで発音します。

OCTAVE UP/DOWNボタンでオクターブを切り替えて、各ステップごとにノートを設定できます。

GATE

各ステップで発音する音の長さをコントロールします。

STEP LENGTH

パターンの長さを設定します。1～64ステップの範囲で設定できます。

KEY ZONE

音名を表示します。上下にドラッグするとステップの表示範囲を半音単位で設定できます。

OCTAVE ZONE

音程の表示範囲をオクターブ単位で変更します。

UP:	1オクターブ上がります。
DOWN:	1オクターブ下がります。

STEP ZONE

画面に表示するステップの表示範囲を指定します。ステップの設定が16ステップを超えたときにSCROLLをオンにすると、再生時に表示範囲がスクロールします。

UTILITY

Clear:	パターンを消去します。
Copy:	STEP ZONEで指定するステップ範囲ごとにパターンをコピー&ペーストします。
Move:	ノートを移動します。

SEQUENCER MODE

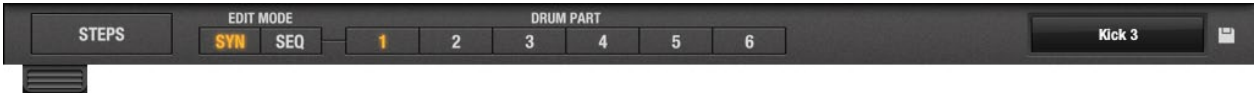
シーケンサー再生時のステップの進行のしかたを設定します。

FORWARD:	左から右方向に進みます。
BACKWARD:	右から左方向に進みます。
ODD:	奇数のステップを2回再生します。
EVEN:	偶数のステップを2回再生します。
THREE:	3ステップずつ進み2回再生します。
RAND:	ランダムにステップを再生します。

DRUMS（ドラム）

サブ・バー

ナビゲーションバーのサブ・バー・スイッチをタップすると、サブ・バーが表示されます。



STEPS

ドラム・マシンのメイン画面を表示します。

EDIT MODE

エディットするドラム音色またはドラム・シーケンスを選択します。各エディット画面は“DRUM PART”でエディットするパートを選ぶと表示されます。

SYN: 各パートのドラム音色をエディットします。

☞「SYNTH DRUM PART 1-6（シンセ・エディット）」参照。

SEQ: 各パートのドラム・シーケンスをエディットします。メイン画面で設定した発音するタイミングのオン/オフ以外に、ステップごとに音程や音の長さなどのパラメーターを操作して多彩な音色を生み出すことができます。ドラム音色以外に音程パートを入力することができます。

☞「SEQ DRUM PART 1-6（シーケンス・エディット）」参照。

DRUM PART

エディットするドラム音色またはドラム・シーケンスのパートを選択します。

音色

ドラム音色のエディット画面表示時にタップすると音色リストを表示します。

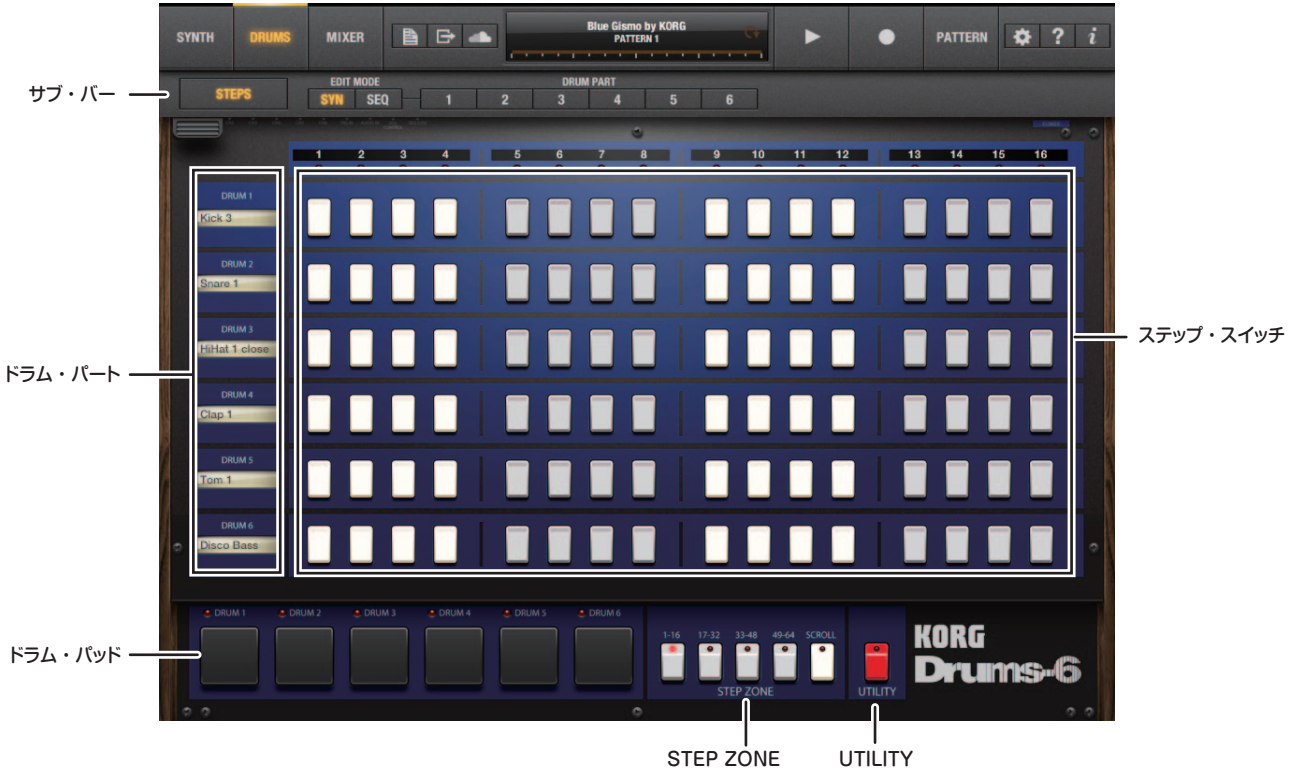
セーブ・ボタン

エディットした音色を保存します。

☞「音色を保存する」参照

STEPS

ドラム・マシンのメイン画面を表示します。この画面では、ドラム・マシンで発音するパートをステップごとに設定します。



サブ・バー

☞「サブ・バー」

ドラム・パート

各ドラム・パートで使用するプログラム名を表示します。

ステップ・スイッチ

ノートのオン/オフ・スイッチです。1～16の各ステップに、各パートのスイッチが配置されています。オンにすると、シーケンスが走るタイミングで、そのパートが発音します。

ドラム・パッド

タップしたタイミングでドラム・マシンを発音します。

STEP ZONE

画面に表示するステップ範囲を指定します。ステップの設定が16ステップを超えたときにSCROLLをオンにすると、再生時に表示範囲がスクロールします。

UTILITY

Clear:	ドラム・パターンを消去します。
Copy:	STEP ZONEで指定するステップ範囲ごとにパターンをコピー&ペーストします。
Move:	全パートのノートを移動します。

SYNTH DRUM PART 1–6（シンセ・エディット）

ドラム音色のエディット画面を表示します。アルペジエーターがない代わりにエフェクトが2系統使用できるところを除いて、シンセと同じエディット画面です。基本的な機能/使い方は同じです。基本的な機能/使い方は同じです。C4の音がドラム音色としてサンプリングされます。

☞「SYN 1、SYN 2（シンセサイザー 1、2）」参照

ドラム音色のエディットには、ARPEGGIATORセクションのパラメーターはありません。

SEQ DRUM PART 1–6 (シーケンス・エディット)

ドラムのシーケンス・エディット画面を表示します。シンセと同じエディット画面が表示されます。基本的な機能/使い方は同じです。ただし、GATEの設定に1SHOT (サンプル自体がもつ長さを発音) が追加されます。
発音するタイミングのオン/オフ以外に、ステップごとに音程や音の長さなどのパラメーターを操作して多彩な音色を生み出すことができます。ドラムサウンド以外に音程パートを入力することができます。

☞「SEQ 1、SEQ 2 (シーケンサー 1、2)」参照

MIXER（ミキサー）

この画面では、各チャンネルの音量やPAN（音の位置）などの調整を行います。

LEVEL
該当するチャンネルの音量を調整します。MASTERでは全体の音量を調整します。

MUTE
該当するチャンネルの音を消します。

SOLO
該当するチャンネルの音のみを鳴らします。

PAN
該当するチャンネルの音の位置を調整します。

EFFECT MIX
該当するチャンネルの音にマスター・エフェクトをどのくらいかけるかを設定します。

GAIN
該当するチャンネルのゲインを調整します。上にあるPEAK LEDが点灯しないように調節します。

SOLO/MUTE OFF
すべてのチャンネルのMUTEとSOLOをオフにします。

MASTER EFFECT
マスター・エフェクトの設定を行います。エフェクトの種類やパラメーターの説明は「EFFECT (エフェクト) 」をご覧ください。

VOLUME UNIT METER
マスター出力の音量レベルを確認します。

オートメーション
ミキサーのスイッチ、ノブ、フェーダーはステップごとに値を記録できます。パターン再生時、ステップに従って自動的にコントロールすることができます。記録方法やエディット方法は、シンセのオートメーションと同様です。

☞「オートメーション」

EFFECT（エフェクト）

KORG iPolysixは、以下のエフェクトを搭載しています。

- シンセ専用のエフェクト:1台
- ドラム音色専用のエフェクト:2台
- ミキサー搭載のマスター・エフェクト:1台

これらのエフェクトを駆使して、音にさまざまな効果を与えることができます。ディレイ系やリバーブ系など計28種類のエフェクトから選択します。

エフェクト・タイプ

Polysix Chorus

PolysixにEffectされていたChorusを再現したエフェクトです。ピッチを揺らした信号と原音を混ぜ合わせることで、音にうねりや広がり、ビブラート感を与えるエフェクトです。

1: SPEED　ピッチを揺らすスピードを調整します。

2: SPREAD　左右の広がりを調整します。

Polysix Phase

PolysixにEffectされていたPhaseを再現したエフェクトです。ピッチを揺らした信号と原音を混ぜ合わせることで、音にうねりや広がり、ビブラート感を与えるエフェクトです。Polysix Chorusと混ぜ方を変えることで、独特の透明感が得られます。

1: SPREAD　左右の広がりを調整します。

2: SPEED　ピッチを揺らすスピードを調整します。

Polysix Ensemble

PolysixにEffectされていたEnsembleを再現したエフェクトです。ピッチを揺らした信号と多重に混ぜ合わせることで、厚みのあるコーラス感が得られます。

1: DEPTH　効果の深さを調整します。

2: SPREAD　左右の広がりを調整します。

Chorus/Flanger

コーラス／フランジャーは、ピッチを揺らした信号と原音と混ぜ合わせることで音にうねりや広がり、ビブラート感を与えます。
Polysix Chorus/Phaseに比べ、エッジのある効果が得られます。

1: SPEED　ピッチを揺らすスピードを調整します。

2: DEPTH　効果の深さを調整します。右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変わり、うねりが激しくなります。

Phaser

位相を周期的に変化させた音を原音に混ぜ合わせることによって、音にうねりを与えます。

1: SPEED　うねりのスピードを調整します。

2: DEPTH　効果の深さを調整します。

Auto Pan

入力信号の左右の音量を揺らすエフェクトです。DEPTHを上げていくと、左右に広がっていきます。

1: FREQ　左右の音量をゆらすスピードを調整します。

2: DEPTH　Auto Pan効果の深さを調整します。

Pump

入力信号に周期的に音量の変化を与えるエフェクトです。

1: FREQ　音量変化の周期を調整します。設定した周期の後ろの拍で音量が上がって出力されます。

2: ATTACK　音量の立ち上がり方を調整するパラメータです。値を大きくするほど、ゆっくりと音量が上がります。

Slicer

入力信号を周期的にゲートする（音を切る）エフェクトです。

1: FREQ　ゲートの周期を調整します。

2: HOLDTIME　音を出している時間を調整します。

Ring Mod

音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。

1: FREQ　変調をかける周波数を設定します。ノブを右に回すほど周波数が高くなります。

2: BALANCE　エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。

Grain Shifer

ある周期で、音をごく短い時間サンプリングし連続再生させます。

1: SPEED　テンポに同期したサンプリング周期とサンプリング・タイムを音符単位で設定します。

2: BALANCE　エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。

Short Delay

音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。このディレイは、ディレイ・タイムの短い、クロス・フィードバック・ディレイと呼ばれるタイプです。テンポには同期しません。

1: TIME　ディレイ・タイムを設定します。

2: DEPTH　ディレイの深さとフィードバックの量を調整します。

BPM Delay

音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。このディレイは、テンポに同期したクロス・フィードバック・ディレイと呼ばれるタイプです。

1: TIME　テンポに同期したディレイ・タイムを音符単位で設定します。

2: DEPTH　ディレイの深さとフィードバックの量を調整します。

Room Reverb

ルーム・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。

1: TIME　残響の時間を調整します。

2: LEVEL　残響音のレベルを調整します。

Hall Reverb

大きめのホールやスタジアムの残響感が得られるホール・タイプのリバーブです。

1: TIME　残響の時間を調整します。

2: LEVEL　残響音のレベルを調整します。

Gate Reverb

リバーブの出力を入力信号レベルでゲートさせるエフェクトです。スネア・ドラムなどにかけると効果的です。

1: TIME　ゲートの解放時間を調整します。値を大きくするほど、ゲートが解放され続け、残響音が聴こえ続けます。

2: LEVEL　残響音のレベルを調整します。

Compressor

ドラムなどの単体の楽器音の入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタック感を強調する際にも効果的です。

1: SENS　コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります 。

2: ATTACK　コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。値を大きくするほどアタック感のエンベロープが遅くなります。

Master Compressor

リズムパターンや楽曲などの入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタック感を強調する際にも効果的です。

1: SENS　コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります 。

2: ATTACK　コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。値を大きくするほどアタック感のエンベロープが遅くなります。

Drive

入力信号にドライブがかかり、ブースターとして自然な歪みを与えます。

1: GAIN　歪み回路の入力レベルを調整することで、歪みの効き具合を調整します。

2: LEVEL　出力レベルを調整します。

Distortion

ハードな歪みを与えるディストーション・エフェクトです。

1: GAIN　歪み回路の入力レベルを調整することで、歪みの効き具合を調整します。

2: LEVEL　出力レベルを調整します。

Valve Force

真空管アンプ回路が持つ、柔らかい歪みと太さをシミュレートしたエフェクトです。

1: TUBE GAIN 音の歪みと太さの効き具合を調整します。

Decimator

サンプリング周波数やビット数を下げることで、チープなサンプラーのようなザラザラしたサウンドをつくります。

1: FREQ	音質を調整します。値を大きくするとサンプリング周波数の低い音(ローファイ)になります。
2: BALANCE	エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。

EQ

シェルビング・タイプのイコライザーです。低音と高音のレベルを増減します。

1: LOW GAIN	低音を調節します。
2: HIGH GAIN	高音を調節します。

Peaking EQ

特定周波数領域のレベルを増減します。

1: FC	増減する中心周波数を調整します。
2: GAIN	ゲインを調節します。センターでフラット。最小最大でそれぞれ+/-15dBほどレベルを増減します。

LPF

低音域の音だけを通過させることで、こもった、丸みのある音色になります。

1: CUOFF	カットオフ周波数を調整します。
2: RESONANCE	カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。

HPF

高音域の音だけを通過させることで、鋭く明るい音色になります。

1: CUTOFF	カットオフ周波数を調整します。
2: RESONANCE	カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。

BPF

特定の周波数域以外をカットし、一部の音だけを強調することができます。

1: CUTOFF	カットオフ周波数を調整します。
2: RESONANCE	カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。

Comb Filter

コム・フィルター（くし型フィルター）は、通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のクセをつけます。

1: FREQ　くしの目の粗さを調節します。値を大きくするとくしの目が粗くなり、カットする帯域が多くなります。くしの目は半音ごとに当たるように調整されています。

2: FEEDBACK　コム・フィルタのフィードバック量を調整します。値を大きくすると、くしの部分の帯域がより強調されます。

Taking Mod

入力音に母音フォルマントを付加して、人の声のような効果を与えます。

1: FORMANT　フォルマントを調整します。右に回すほど、a−e−o−u−iとスムーズに変化していきます。

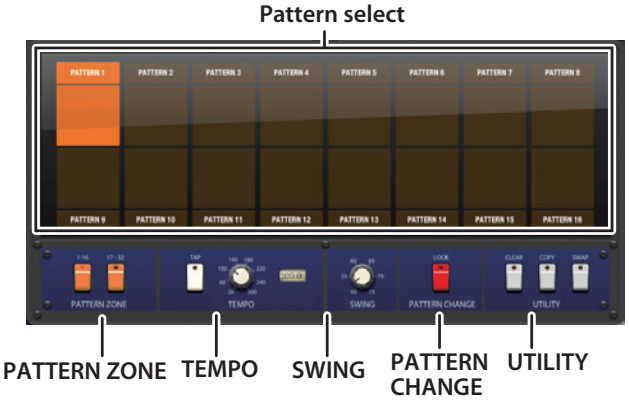
2: OFFSET　フォルマント周波数の音程を設定します。

PATTERN/SONG (パターン/ソング)

この画面では、再生/エディットするパターンを選んだり、パターンを順番に並べて曲を作ることができます。また、リアルタイムにパターンを切り替えて演奏することができます。
ナビゲーション・バーのディスプレイをタップすると表示されます。

PATTERN (パターン)

再生/エディットするパターンを選択します。また、リアルタイムにパターンを切り替えて演奏することができます。
プレイ・モードをPATTERNにしたときにディスプレイをタップすると表示されます。



パターン・セレクト

再生/エディットするパターンを選択します。
選択したパターンがオレンジ色で示されます。

PATTERN ZONE

パターン・セレクトに表示させるパターンを選択します。

1 ～ 16 : パターン1 ～ 16を表示。

17 ～ 32 : パターン17 ～ 32を表示。

TEMPO

パターンの再生テンポを設定します。タップ・テンポまたはテンポ・ノブで設定します。

Tip ソングポとパターンのテンポ設定は連動しています。

SWING

スイングを設定します。

Tip ソングとパターンのスウィング設定は連動しています。

PATTERN CHANGE

パターンの切替に関する設定をします。

LOCK: オンの場合は、現在再生中のパターンが最後まで演奏された後で、選択したパターンを再生します。オフの場合は、パターンを選択した瞬間にパターンを切り替えます。

UTILITY

パターンのクリア、コピー、スワップのユーティリティです。

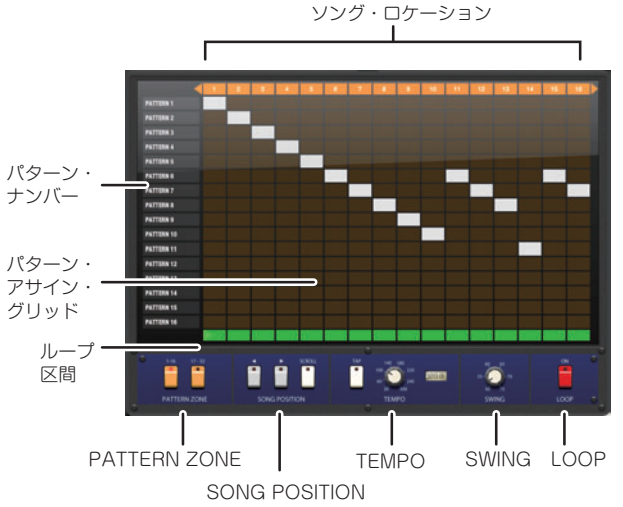
CLEAR: パターンの内容を消去します。CLEARをタップし（パターン・セレクト点滅）、消去するパターンを選択します。

COPY: パターンをコピーします。COPYをタップし（パターン・セレクト点滅）、コピー元のパターンを選んだ後、コピー先のパターンを選択します。

SWAP: パターンを入れ替えます。SWAPをタップし（パターン・セレクト点滅）、入れ替えする2つのパターンを選択します。

SONG（ソング）

パターンを順番に並べて曲を作ります。最大100個のパターンを並べることができます。プレイ・モードをSONGにしたときにディスプレイをタップすると表示されます。



縦の列がパターン・ナンバー、横の列がソングのステップで構成されているグリッドです。グリッドをタップすることで縦列のパターンを横列のステップにアサインします。

ソング・ロケーション

ソングのロケーション・ナンバーです。再生する範囲がオレンジ色で示されます。

パターン・ナンバー

パターン・ナンバーです。

パターン・アサイン・グリッド

ステップにパターンをアサインします。

PATTERN ZONE

縦の列に表示させるパターン・ナンバーを選択します。

1 ～ 16 : パターン1 ～ 16を表示。

17 ～ 32 : パターン17 ～ 32を表示。

SONG POSITION

ロケーションの表示位置を移動します。

TEMPO

パターンの再生テンポを設定します。タップ・テンポまたはテンポ・ノブで設定します。

Tip ソングとパターンのテンポ設定は連動しています。

SWING

スウィングを設定します。

Tip ソングとパターンのスウィング設定は連動しています。

LOOP

指定したステップ間をループ再生します。

ソングにパターンをアサインする

ここでは例としてロケーション1から8へパターンをアサインする方法を説明します。

1. **ロケーション1から8にパターンをアサインします。1から8のグリッドに対し、アサインするパターン・ナンバーのグリッドをタップします。**
   パターンをアサインしたグリッドは白で示されます。
   デフォルトでは、縦列にはパターン1 ～16が表示されます。パターン17 ～ 32を表示する場合は、左下のPATTERN ZONE 17-32をタップします。

ループ再生する

1. **ループ・スイッチをタップしてオンにします。**
   ディスプレイの右側にループ・アイコン「 」が表示されます。

2. **ステップ・ナンバーをタップしてループ区間を設定します。**
   例えば、ロケーション1から8をループ再生する場合は、ステップ・ナンバーに対応する緑色のマークをタップします。ループ区間に設定されたロケーションがオレンジ色で示されます。

エクスポート

ソングやパターンを「Polyshare」（☞「シェアリング」）にアップロードしたり、オーディオ・ファイルに書き出す機能です。

Upload & Share

ソング・データをオーディオ・ファイルに変換して「Polyshare」へアップロードします。オーディオ・ファイルと一緒にソング・データもアップロードできます。

1. **アップロードするソングを選択します。**
2. **エクスポート・アイコン「 ⎘ 」をタップして表示されるメニューから「Upload&Share」を選びます。**
3. **表示されるアップロード画面にて、ソングの情報を入力します。**
4. **すべての入力が終わりましたら、最後に「Upload」をタップします。曲の長さやインターネットの接続状況によって、アップロード時に時間がかかることがあります。**

Render

現在選択しているソングまたはパターンをオーディオ・ファイルとして書き出します。

作成したオーディオ・ファイルの形式は、Waveフォーマットの16bit/44.1kHz/ステレオです。

AudioCopy

現在選択しているソングまたはパターンをオーディオ・ファイルとしてクリップ・ボードへコピーします。

WIST

WIST (Wireless Sync-Start Technology) は、2台のiPad / iPhoneのアプリ同士をワイヤレスでつないで同時に演奏スタートできるコルグのテクノロジーです。
現在コルグや他社を含めてWIST対応アプリが続々とリリースされています。WIST対応アプリについては、以下のページをご覧ください。

- http://www.korguser.net/wist/

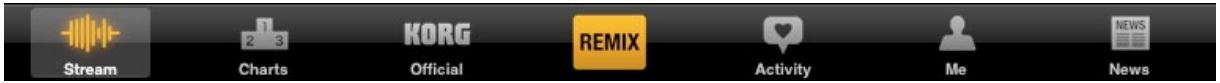
Mac/PCへの転送方法

1. iPadをUSBケーブルでMac/PCに接続します。
2. Mac/PC上でiTunesを起動します。
3. iTunesの左サイドバーからiPadを選択します。
4. 上部のタブで「アプリ」を選択します。
5. スクロール・ダウンして、ファイル共有の下のアプリから「iPolysix」を選択します。
6. **右側に表示される「iPolysixの書類」の中に、書き出されたオーディオ・ファイルが表示されます。**
   ドラッグ&ドロップでMac/PC上にコピーします。また、オーディオ・ファイルを選択して、キーボードのデリート・キーを押すことで、削除することができます。

オーディオ・ファイル以外のフォルダ/ファイルは削除しないでください。Windowsでは「.ipolysix.d」というフォルダが見えますが、削除すると作成したすべてのデータが消える可能性があります。

シェアリング

楽曲共有サービス「SoundCloud」をベースにしたiPolysixユーザー間のための楽曲共有機能「Polyshare」にアクセスが可能です。この共有ステージによって、世界中のiPolysix ユーザーと楽曲の公開、共有、リミックスをすることができます。



Stream

ユーザーがアップロードしたソングが表示されます。

All Users:	ユーザーがアップロードしたすべてのソングが表示されます。
Follwers:	あなたがフォローしたユーザーのソングが表示されます。

Charts

Top:	現在人気のあるソングが上から順番に表示されます。
Featured:	オススメのソングが表示されます。

Official

コルグ公式のデモ・ソングが表示されます。

REMIX

アップロードされているソングのうち、リミックス可能なソングが表示されます。

Activity

「Polyshare」内でのアクティビティが表示されます。

Me

Tracks:	あなたがアップロードしたソングが表示されます。
Likes:	あなたのお気に入りのソングが表示されます。
Followings:	あなたがフォローしているユーザーが表示されます。
Followers:	あなたをフォローしているユーザーが表示されます。

News

コルグからの最新情報が表示されます。

仕　様

システム

- Polysixポリフォニック・シンセサイザー : 2台
- アナログ・ポリフォニック・シーケンサー : 2台
- サンプリング・ドラム・マシン : 1台
- アナログ・ミキサー : 1 台

シンセサイザー

- アナログ・モデリング・シンセサイザー
- 電子回路 : モデリング・テクノロジー CMT (Component Modeling Technology)
- 最大発音数 : 1台6ボイス
- VCF HPFやVCO EG INTENSITYなどのiPolysix独自の機能拡張
- 50シンセ音色
- 28種類の内蔵エフェクト

シーケンサー

- 64ステップ・アナログ・ポリフォニック・シーケンサー
- 6種類のシーケンス・モード

ドラム・マシン

- 6パート・64ステップ・ドラム・マシン
- Polysixサンプリング音源方式
- 50ドラム音色
- ノート制御により音程パートとしても使用可能

ミキサー

- KMX−8をモチーフに開発されたVUメーター付8チャンネル・ミキサー
- 28種類の内蔵マスター・エフェクト

ソング、パターン

- 1ソングにつき32パターン、最大100小節
- テンポ20 ～ 300BPM、タップ・テンポ機能
- スイング機能

エフェクト・タイプ

- Polysixを代表するコーラス/フェイズ/アンサンブルなど計28種

コントローラー

- 鍵盤数を変更できる演奏用キーボード
- コード演奏に対応したデュアル・カオスパッド
- 35種類のスケールとパラメーター・コントロール対応

その他

- 楽曲共有機能「Polyshare」でのオンライン楽曲の公開／共有／リミックス
- オーディオ・エクスポート機能（WAV形式）
- WIST（Wireless Sync-Start Technology）対応
- AudioCopy対応
- USB-MIDIキーボード演奏対応（Apple iPad Camera Connection Kit経由）

動作環境

- iPad mini、iPadシリーズ（iPad 2以降推奨）
- iOS 5.1以降対応

※ iPad専用アプリです。iPhone、iPod touchでは動作しません。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- お名前
- 製品名とバージョン（画面右上の「i」から確認できます。）
- ご使用のデバイス名
- OSのバージョン
- ご質問内容（できるだけ詳細にお書きください）

ご連絡の前に

- ご連絡の前に、本マニュアルまたはオンラインFAQにご質問内容に対する回答がないかご確認ください。
- デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問については、お答えできませんのであらかじめご了承願います。

お客様相談窓口

- Eメールでのお問い合わせ: techsupport@korg.co.jp
- 電話でのお問い合わせ: 03-5355-5056
- 受付時間:土・日・祝祭日および弊社規定の休日を除くAM 10:00 ～ 12:00、PM 1:00 ～ 5:00
- FAXでのお問い合わせ: 03-5355-4470
- 電話でお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承願います。

KORG 株式会社コルグ
本社 : 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2
www.korg.co.jp
© 2012 KORG INC.